

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV
 GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

 Curs /Curso
2024-2025

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	Narrativa audiovisual II				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	3r	Semestre <i>Semestre</i>	1r
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	OE	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>			Valencià Castellà
Matèria <i>Materia</i>	Tipografia				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grau en Ensenyaments Artístics Superiors de Disseny				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Disseny Gràfic, Itinerari Disseny aplicat a l'Animació				
Centre <i>Centro</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Ciències Aplicades i Tecnologia/ Animació				
Professorat <i>Profesorado</i>	Gràcia Sarrión				
e-mail <i>e-mail</i>	sarriong@easdalcoi.es				

1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació
Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

L'univers narratiu ha anat fent-se cada vegada més complex a mida que el seu context evolucionava cap a una comunicació transmèdia. Lluny queden els processos comunicatius unidireccionals en els que només podíem fer servir un mitjà per contar una història, vendre un producte o aprendre noves competències. Els mitjans de comunicació, la publicitat o el màrqueting han trobat en plataformes i canals de tot tipus, xarxes socials, videojocs, etcètera noves eines per desenvolupar les seues estratègies i on el públic objectiu ha deixat de ser un simple element passiu per convertir-se en una part central del procés comunicatiu. El públic interactua, comparteix, tria, valora, crea continguts, segueix i genera tendències, mira tutorials, penja fotos i vídeos... És, per tant, partícep actiu de la informació *en i amb* les diferents plataformes que s'obren al seu abast.

L'*storytelling* és ja una estratègia de màrqueting i creació de continguts molt consolidada, i els videojocs, s'ha convertit en un mitjà no només d'entreteniment sinó també d'aprenentatge, d'investigació, de disseny participatiu, de creació artística, de denúncia, etc.

Ens trobem en un nou paradigma comunicatiu on hem passat d'una comunicació massiva a una comunicació personalitzada i segmentada. L'objectiu és connectar amb el públic i crear un vincle amb ell oferint espais de diàleg en mitjans interactius i bidireccionals.

El repte, per tant, és crear experiències transmèdia que arriben a "estusiasmar" als consumidors i consumidores de tal forma que es veguen induïts a col·laborar en l'expansió del relat. Per aconseguir això, és absolutament necessari dissenyar les extensions mediàtiques amb molta cura i aprofitar les característiques específiques del mitjà.

El caràcter actual i innovador de la narrativa transmèdia, subjecta a sovint als avanços tecnològics, converteix aquesta assignatura en un espai d'anàlisi, reflexió, experimentació i creació complex però molt estimulants on l'alumnat haurà de prendre una posició activa i crítica en la creació dels nous universos narratius. La narrativa transmèdia es configura cada dia i l'alumnat forma part d'aquest grup actiu que la fa avançar. Han de ser conscients de la seua responsabilitat com a futurs dissenyadors i dissenyadores, i crear universos i estratègies narratives on el respecte a la diferència, la sostenibilitat del nostre planeta, la igualtat de gènere, la protecció a la infantesa, la cultura, etcètera estiguen presents, siguen línies a tractar i objectius a aconseguir.

Al ser un itinerari que es basa en l'aplicació de l'animació al disseny gràfic, una part important del curs treballarà el guió per a videojocs però també altres espais del disseny gràfic audiovisual i l'animació que aniran triant-se cada nou curs (ficció, publicitat, documentals, creació de marca, etc).

1.2 Coneixements previs

Conocimientos previos

Encara que l'assignatura no manté iteració directa amb cap assignatura, sí comparteix alguns continguts inclosos en les assignatures de Disseny bàsic, Narrativa audiovisual I, Fotografia i mitjans audiovisuals, Història de l'animació o Cultura del disseny. Per tant, és convenient haver-hes cursades i haver assolits els continguts i competències pròpies de cadascuna d'elles per poder avançar correctament en Narrativa Audiovisual II.

2 Competències de l'assignatura

Competencias de la asignatura

Les competències venen establides en els plans d'estudis publicats en la corresponent ORDRE 9/2021, de 24 de setembre de 2021. Es convenient detallar el grau de contribució de l'assignatura a l'adquisició i desenvolupament de cada competència (molt, prou, un poc, poc)

Competències	Grau d'adquisició i desenvolupament
CT3 Solucionar problemes i prendre decisions que responguen als objectius del treball que es realitza	prou
CT6 Realitzar autocrítica cap a l'exercici professional i interpersonal.	prou
CT8 Desenvolupar raonadament i críticament idees i arguments	prou
CG2 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació	prou
CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial	molt
CG11 Comunicar idees i projectes a la clientela, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg	prou
CE3 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.	molt
CE6 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.	prou
CE8 Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius comunicacionals del projecte	molt

CE9 Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.	molt
CE11 Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.	molt

3 Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	
RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
En acabar l'assignatura, l'alumnat:	
RA1. Reconeix i aplica estructures narratives a relats transmèdia. Nivell mitjà.	CG2, CG10, CE3, CE8, CE11, CT6
RA2. Analitza, amb un punt de vista crític, gèneres de ficció i no ficció interactius. Nivell avançat	CG2, CT8, CE6, CE8, CE9, CE11, CT6
RA3. Coneix els elements i les característiques fonamentals per al disseny dels universos transmèdia. Nivell mitjà.	CG2, CG10, CE8, CE9
RA4. Experimenta amb la diegesi i la continuïtat narrativa. Nivell mitjà.	CG2, CT8, CE6, CE8, CE11
RA5. Aplica la narrativa transmèdia en contextos de comunicació tenint en compte el respecte a la diferència, la igualtat de gènere, la sostenibilitat, etc. Nivell mitjà.	CT3, CT8, CG2, CG10, CG11, CE3, CE8, CE9, CE11
RA6. Fa servir mètodes d'experimentació i investigació apropiats per als objectius a aconseguir. Nivell mitjà.	CT3, CE6, CE9, CE8, CE3, CT8
RA7. Aprofundeix, de forma teoricopràctica, en els recursos tecnològics de la comunicació unipersonal, bidireccional i segmentada. Nivell mitjà.	CG10, CE8, CE9, CE11,

4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes, ... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas, ...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
UD1. Les narratives transmèdia. <ul style="list-style-type: none"> • Concepte i característiques. • L'<i>storytelling</i> transmèdia en l'àmbit de la comunicació del disseny. UD2. Especificitats dels mitjans i formats de comunicació bidireccional. <ul style="list-style-type: none"> • L'usuari com a creador del relat. • La interactivitat i el sentit de pertinença. 	SETEMBRE SETEMBRE-OCTUBRE OCTUBRE

UD4. El videojoc: entreteniment, simulació, investigació, aprenentatge, col·laboració i reivindicació. UD5. Estructures de guió per a l'univers transmèdia. La Bíblia. UD6. El guió de videojocs i la seua escriptura: gènere, concepte, elements principals, personatges, el viatge de l'heroi o heroïna, tipus de narrativa, diàlegs, etcètera (el Document de Disseny d'un Videojoc- GDD).	NOVEMBRE-DESEMBRE-GENER
---	-------------------------

5 Activitats formatives

Actividades formativas

5.1 Activitats de treball presencials

Actividades de trabajo presenciales

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball (en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Classe presencial <i>Clase presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula. <i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	20
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc.</i> <i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	85
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	5
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	10
Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne. <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	----
SUBTOTAL			120

5.2 Activitats de treball autònom

Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball (en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	15
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos,</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	10

	<i>memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>		
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,... <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	RA2, RA4, RA7	5
SUBTOTAL			30
TOTAL			150

6 Sistema d'avaluació i qualificació

Sistema de evaluación y calificación

6.1 Instruments d'avaluació

Instrumentos de evaluación

Proves escrites (proves objectives, de desenvolupament, mapes conceptuals,...), exposició oral, treballs dirigits, projectes, tallers, estudis de cas, quaderns d'observació, portafolio,...

Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,...

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ <i>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</i>	Resultats d'aprenentatge avaluats <i>Resultados de Aprendizaje evaluados</i>	Percentatge atorgat (%) <i>Porcentaje otorgado (%)</i>
- Recerca de campanyes de comunicació, instal·lacions museístiques, videojocs o qualsevol altre exemple de l'univers transmèdia i anàlisi de les seues estructures i elements més característics.		20%
- Estudi de casos.		5%
- Treball dirigit de caràcter pràctic sobre temes i/o aspectes concrets. Exposició i defensa oral. Treball en grup. Projecte 1.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7	10%
- Treball pràctic d'escriptura de guió per a un videojoc amb la seua estructura i els principals elements. Exposició i defensa oral. Treball en grup. Projecte 2.		50%
- Lectura i aplicació de textos (llibres, articles, guions, etc)		5%
- Notes d'observació.		5%
- Actitud i participació activa en classe.		5%

6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

Criterios de evaluación y fechas de entrega

El procés d'avaluació es desenvoluparà mitjançant l'avaluació continua de caràcter formatiu. La valoració dels resultats d'aprenentatge estarà en relació amb el nivell d'adquisició i consolidació de les competències definides en la Guia Docent de l'assignatura.

Al ser obligatòria l'assistència a classe, les faltes hauran de ser degudament justificades.

Per tindre accés a l'avaluació continua, l'alumnat haurà d'assistir al 80% de les classes i el professorat establirà mecanismes de control d'assistència.

En el cas de sobrepassar el 20% d'absències permeses en l'assignatura, l'alumnat perdrà el dret d'avaluació continua. En aquest cas, per poder ser avaluat en convocatòria primera, haurà de realitzar una prova de caràcter teòric-pràctic que permeta al professorat comprovar els coneixements i capacitats adquirits per l'alumnat. Abans de realitzar aquesta prova, s'haurà de fer entrega de tots els exercicis i/o treballs realitzats en l'assignatura al llarg del curs.

Com a criteris generals d'avaluació, es valorarà el compliment de les condicions bàsiques del procés d'elaboració, l'aplicació dels coneixements apresos, la capacitat comunicativa de la solució proposada, la qualitat tècnica i formal del seu acabat, la creativitat i originalitat del plantejament, el disseny, la capacitat d'experimentació i investigació al llarg del procés, l'ús de la perspectiva de gènere com a element reflexiu i integrador del projecte o treball, l'ús responsable, justificat i proporcionat de les eines d'Intel·ligència Artificial (IA), la consciència crítica per analitzar i avaluar els resultats obtinguts en els seus propis treballs i tot allò establerts com a condicions prèvies.

En els projectes de caràcter grupal, a més a més, es valorarà el respecte a la resta dels components del grup des de la igualtat, la capacitat de coordinació d'aquests, el compliment individual del rol que l'alumne o alumna haja adoptat i la seua contribució individual al treball elaborat.

Pel que fa a l'avaluació dels projectes en grup, aquesta serà individual. Per poder assegurar una avaluació justa, es realitzarà un seguiment del treball i de les aportacions de cada component del grup. Per aquest motiu, és possible que les notes siguen diverses per a cadascú dels membres.

Els projectes s'exposaran a l'aula com a justificació final del resultat obtingut en la proposta i per poder compartir, amb la resta del grup, les conclusions obtingudes.

Les especificacions dels diferents treballs (individuals o en grup), així com els criteris d'avaluació d'aquests, seran explicat a classe i/o publicats a l'aula virtual de l'assignatura.

Els treballs que, per les seues característiques, s'hagen de presentar de forma online, es farà sempre dins dels terminis establerts i correctament identificats. Si el treball es presenta amb retard i/o no està degudament identificat, no serà avaluat. A més a més, per poder ser avaluats, els treballs han de tindre un seguiment en les hores de l'assignatura per part del professorat implicat.

Els resultats obtinguts per l'alumne en l'assignatura es qualificaran en funció de la següent escala numèrica de 0 a 10, amb expressió d'un decimal:

- 0-4,9: Suspens (SS).
- 5,0-6,9: Aprovat (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Excel·lent (SB).
- La menció de "Matrícula d'Honor" (MH) podrà ser atorgada a l'alumnat que hagi obtingut una qualificació igual o superior a 9.
- El "No presentat / a" consumeix convocatòria. L'alumnat podrà sol·licitar a direcció la renúncia a una convocatòria per cada curs acadèmic. La renúncia no suposa perduda de convocatòria.

Segons el DECRET 117/2022, de 5 d'agost, del Consell, pel qual s'aprova el Reglament d'organització i funcionament dels centres superiors d'ensenyaments artístics integrats a l'Institut Superior d'Ensenyaments Artístics de la Comunitat Valenciana (ISEACV):

- La matrícula a qualsevol assignatura està limitada a quatre convocatòries. Cada matrícula comporta dues convocatòries d'avaluació, primera i segona, excepte per als casos en què ja s'hagin consumit prèviament tres convocatòries, cas en què tindran dret únicament a la primera convocatòria.
- Per a l'alumnat matriculat des del curs 2022-23, la permanència en una mateixa titulació està limitada a sis anys per a la matrícula completa i a vuit per a la matrícula parcial.
- Quan un alumne/a deixi d'assistir sense justificació a totes les assignatures de què s'hagi matriculat durant un període continuat equivalent a un terç del curs escolar es considerarà abandó escolar per part de l'alumne/a. En aquest cas perdrà la condició d'alumne/a, quedant desvinculat/ada dels estudis en els termes que s'especifiquen al punt 5, de l'article 14 del Decret 48/2011, de 6 de maig, del Consell, pel qual es estableix l'ordenació dels ensenyaments artístics superiors. Segons la tipologia del centre es podrà oferir aquesta vacant si hi ha llista d'espera, sempre que en el moment que es determini l'abandonament permeti al nou estudiant l'aprofitament eficaç dels estudis.

Les activitats fraudulentament en els actes d'avaluació (plagi o còpia) seran considerades una demostració inequívoca de falta d'ètica per la qual cosa rebran una qualificació de zero (Suspens).

Per aprovar l'assignatura s'han superat, de forma general, els blocs de continguts i activitats establertes, i aconseguir els objectius marcats.

6.3 Sistemes de recuperació

Sistemas de recuperación

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)
Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

L'alumnat que haja assistit a classe de forma regular i que no haja superat algun/s dels treballs proposats a l'assignatura, haurà de presentar-los a la segona convocatòria, degudament corregits. Els criteris per a la seva avaluació seran els mateixos que els de l'avaluació en primera convocatòria.

Per a l'alumnat que hagi superat el 20% d'absències a les hores presencials i que no haja presentat correctament tots els treballs del curs ni haja assolit el 5 a l'examen teoricopràctic a la 1^a convocatòria, serà avaluat de nou a la 2^a convocatòria. Haurà de realitzar un examen teoricopràctic de tots els continguts impartits i lliurar, prèviament a l'examen, tots els treballs realitzats a l'assignatura. Així mateix, els percentatges relatius a la nota quedaran reflectits de la següent manera.

- Examen i/o prova teoricopràctica 60%
- Treballs realitzats a classe 40%

En qualsevol cas, si el professorat observa que la feina feta per l'alumne o alumna no és suficient per a la seua avaluació, realitzarà les proves específiques que considere oportunes.

7

Bibliografia i webgrafia

Bibliografía i webgrafia

Cabañes, Eurídice Luca Carubba i altres (2023) *Informe 'Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria del videojuego'*. <https://arsgames.net/informe-estudio-sobre-los-estereotipos-roles-y-relaciones-de-genero-diagnostico-y-soluciones-para-promover-cambios-en-la-industria-del-videojuego/>

Corbal, José A (2017). *Curso de Narrativa en Videojuegos*. Rama.

Despain, Wendy (2008). *Professional techniques for video game writing*. Wellesley: AK Peters.

Dille, Flint (2007). *The Ultimate Guide to video game writing and design*. Skyp Press.

González, Daniel (2012). *"El diseño de videojuegos"* Ed. Rama.

Irigaray, Fernando i Lovato, Anahi et alii. (2017) *Transmediaciones Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. Crujia: Buenos Aires.

Lovato, Anahi. (2014). *Documental Multimedia Interactivo. Una excusa para reinventar el periodismo digital. Redes, fuentes y calidad de la información.*

- Hacia una comunicación transmedia. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario. [en línea] url:<http://rephip.unr.edu.ar/xmlui/handle/2133/3610>. pp. 51-64.

Martín Rodríguez, Iván. (2015) *Análisis Narrativo del guión de videojuego*. Síntesis.

Pradamos, Eduardo (2012) *Como escribir una biblia transmetia*.

<https://eduardoprados.com/2012/12/30/como-escribir-una-biblia-transmedia/>

- Renó, Denis, Irigaray, Fernando i Lovato, Anahi (2014). Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia, en. (eds.) (2014): Hacia la comunicación transmedia. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, [en línea] url: <http://rephip.unr.edu.ar/xmlui/handle/2133/3610>
- Scolari, Carlos (2014). *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*, en ANUARIO AC/E DE CULTURA digital. Madrid, [en línea] url: http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf.
- Scolari, Carlos. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto S.A Ediciones.
- Tubau, Daniel. (2011). *El guión del Siglo XXI: el futuro de la narrativa en el mundo digital*. Alba Editorial.

Webgrafia

- Arsgames <https://arsgames.net/blog/> (espai web d'investigació d'Euridice Cabañes et allii)
- Game Industry <http://www.gameindustrycareerguide.com/how-to-become-a-video-game-writer/>
- International Game Developers <http://www.igda.org/group/game-writing>
- Gamasutra <http://www.gamasutra.com/>

Para les **citacions** i **referències** de qualsevol tipus, s'utilitzaran les Normes APA (última versió).

Normas APA <https://normas-apa.org/> setena edició (o posteriors).